

POWER PLAYER

No 10 / 93
Hinta 5,-

NES:

Crash
Dummies

SNES:

Mortal
Kombat
Alien 3
Bubsy

GB:

Alien 3
Darkwing
Duck



MORTAL KOMBAT



Beat 'em up- eli mätöntäpelit ovat tällä hetkellä kaikkein suurinta huutoa videopelimaailmassa. Käytännössä jokainen pelivalmistaja on tehnyt oman Street Fighter -pelinsä, mutta mikään ei ole yltänyt tähän mennessä Capcomin mahtavaan SF2-suosiin. Kunnes suuri kolikkopelien tekijä Midway hyväksyi, että SF2 on paras lajissaan,

ja ymmärsi viisaammaksi kehittää jotakin uutta, mikä kuitenkin tukeutuisi samaan perusideaan. Muutamaa kuukautta myöhemmin he esittelivät Mortal Kombat, kaksintaistelupelin, joka on tehty kokonaan digitoidulla grafiikalla ja johon oli lisätty verisimpiä kohtauksia, mitä on koskaan nähty kolikkopelissä. Heti perään ilmoitettiin, että Acclaim on rakentamassa pelistä SuperNES-versiota ja nyt se on sitten täällä. Ei aivan yhtä verisenä, mutta komeasti toimivana ja näyttävänä pakettina.

| | |
|----------------------|-------------------|
| MORTAL KOMBAT | ACCLAIM |
| | PELAAJA |
| | 1-2 yhtä aikaa |
| | PELITYYPPI |
| | BEAT 'EM UP |
| | PELIMUISTI |
| | E I |
| GAMELINK | |
| E I | |
| VAIHTLEVA | |

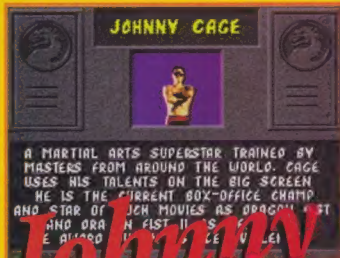
VERTA JA VÄKIVALTA

Englantilaiset lehdet ovat valittaneet siitä, että Acclaim on poistanut pelistä väkivaltaisia kohtauksia, mutta itse asiassa vain kolmeen raakuuteen on kajottu (kolikkopelissä Johnny Cage iskee vastustajan pään irti, Kano repäisee sydämen rinnasta ja Sub Zero kiskaisee selkärangan ulos, mutta SNES-pelissä he tyytyvät "lempeämpiin" ratkaisuihin) sen lisäksi, että veri ei roisku samalla tavalla joka iskun jälkeen. Toisaalta jos nämä olisivat jääneet peliin, sitä ei taatusti julkaistaisi meillä. Saattaa käydä niin, että vannoutuneet arkadipelaajat eivät välitä SNES-pelistä ilman näitä äärimmäisyyksiä, mutta pelituntuma on toki tärkeämpi kuin veriroiskeen määrä.

Mortal Kombat on rakenteeltaan vastaava kuin Street Fighter II, joten jos olet ohjannut sellaisia pukareita kuin Ryu, Ken ja Guile kunnes sormet ovat olleet rakkuloilla, opit nopeasti hallitsemaan tämänkin pelin. Ainoa poikkeama ohjauksessa on se, että Mortal Kombatissa vihollisen potkut ja iskut torjutaan omalla napillaan, ei veltämällä ohjainnappulaa taakse. Toinen seikka, joka on aivan uutta, on mahdollisuus antaa erilaisia, ratkaisevia iskuja silloin kun ruutuun tulee teksti "Finish Him". Nämä hyökkäykset voi suorittaa vain kerran kussakin ottelussa. Temput eivät ole helppoja, mutta lehtemme ohjeilla opit pian hallitsemaan pelaajien erikoiskuviot.

Pelissä voi valita seitsemästä eri taistelijasta, joilla on kullakin omat erikoishyökkäyksensä ja viimeistelyiskunsa. Kun on nujinut muut kuusi kamppailijaa, joutuu omaa pelikuvaa vastaan ennen kuin on aika hyökätä vielä vaikeampien vastustajien kimppuun. Sitten saa nimittäin toiset pareina vastaan ja joutuu antamaan kummallekin aina kuonoon ennen kuin on voittanut ottelun. Vasta sitten tulee tilaisuus haastaa nelikätkinen, 2000-vuotias hirviö nimeltä Goro sekä vanha mestariopettaja nimeltä Shang Tsung.

Tässä on seikkaperäinen esittely jokaisesta pelaajasta ja heidän ominaisuuksistaan. Kaikkia koskevat perusiskut toimivat seuraavasti: Korkea potku = X, Matala potku = A, Korkea lyönti = Y, Matala lyönti = B, ja Torjunta = L/R.



Johnny Cage

Johnny on elokuvanäyttelijä, josta on tullut maailmankuulu hänen uskomattomien taitojensa ansiosta eri kamppailulajeissa. Hän on pääosissa sellaisissa elokuvissa kuin Dragon Fist ja Sudden Violence, ja hän osallistuu turnaukseen vain saadakseen lisää julkisuutta.

Tulipallo

Paina nopeasti taakse ja sitten eteen sekä yhtä aikaa B, niin Johnny heittää nopean vihreän tulipallon vastustajan päälle.



Varjopotku

Toimi samalla tavalla kuin tulipallon kanssa, mutta käytä nyt A-nappia B:n asemesta, niin Johnny suorittaa lentävän varjopotkun.

Ikä: 39
Pituus: 185 cm
Paino: 91 kg
Hiukset: Ruskeat
Silmät: Siniset
Ammatti: Näyttelijä

Spagaati

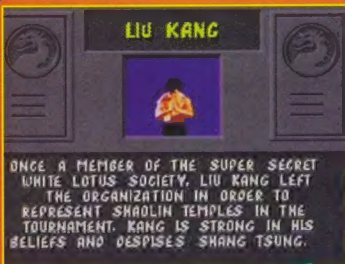
Kun haluat tehdä spagaatin ja lyödä vastustajaa vatsaan, täytyy vain pitää L tai R alhaalla samalla kuin painaa B-nappia.



VIIMEISTELY

Kun painat nopeasti kahdesti eteenpäin, ja sitten eteen ja Y yhtä aikaa, Johnny lataa loppusilaukseksi ravakan potkun vastustajan mahaan, ja se tekee selvää jälkeä.





Ikä: 24
Pituus: 178 cm
Paino: 84 kg
Hiukset: Mustat
Silmät: Ruskeat
Ammatti: Munkki

Liu Kang

Lentopotku

Hyppypotku tepsii vastustajaan parhaiten, kun tämä on perääntynyt lyönin tai potkun voimasta. Lentopotku toimii samoin kuin tulipallo, mutta Y-napin sijasta painetaan X.

Liu Kang kuului ennen huippusalaiseen veljeskuntaan nimeltä Valkoinen Lootus, mutta hän jätti yhteisön voidakseen osallistua turnaukseen. Hän on kuullut koko elämänsä puhuttavan Shang Tsungin julmuudesta ja nyt hän haluaa voittaa tämän taistelussa.

Tulipallo

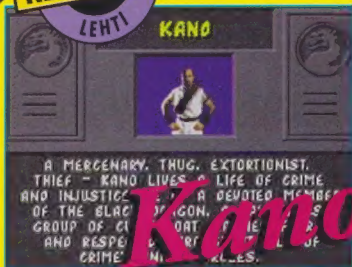
Kaksi nopeaa painallusta eteen ja sitten Y lähettää tehokkaan tulipallon matkaan.



VIIMEISTELY

Pyöritä ristiohjainta koko kierros, että saat aikaan Liu Kangin näyttävän loppuiskun, joka koostuu volttipotkusta sekä hyvin suunnatusta upperkutisista, joka saa vastustajan lentämään kauas tieltä.





Kano

Kanon elämää hallitsevat rikokset ja vääryydet. Hän on vannoutunut jäsen Mustassa lohikäärmeessä, ryhmässä murhanhimoisia maanikkoja, joita sekä pelätään että kunnioitetaan kaikissa rikollispiireissä. Kano on kuullut, että Tsungin palatsi on tehty kullasta ja hän on mukana turnauksessa päästäkseen palatsiin ryöstöretkelle.

Kalloisku

Jos olet riittävän lähellä vastustajaa, voit pelkällä Y-napilla suorittaa tämän tärytyksen pääkallolla.



Lentohyökkäys

Kun painat L- tai R-napin alas ja pyörität ristiohjainta yhden kierroksen, lennät suoraan ällistyneen vastustajasi päälle.



Ikä: 35

Pituus: 183 cm

Paino: 93 kg

Hiuksset: Mustat

Silmät: Yksi ruskea ja

yksi punainen

Ammatti: Mustan lohikäärmeen jäsen

Sirppi

Myös tässä painetaan L- tai R-nappia. Paina sitten nopeasti taakse ja eteen, niin Kano heittää hehkuvan sirpin vastustajaa kohti.



VIIMEISTELY

Paina Alas, Alas/Eteen, Eteen ja B, niin Kano siirtyy lähemmäksi antamaan vastustajalle tappavan iskun vatsaan.





Ikä: 26
Pituus: 178 cm
Paino: 64 kg
Hiukset: Vaaleat
Silmät: Siniset
Ammatti: Luutnantti
USA:n armeijassa

Sonya Blade

SONYA IS A MEMBER OF A TOP U.S. SPECIAL FORCES UNIT. HER TEAM WAS NOT ON THE TRAIL OF KANO'S BLACK DRAGON ORGANIZATION. THEY FOLLOWED THEM TO AN UNCHARTED ISLAND WHERE THEY WERE AMBUSHED BY SHANG TSUNG'S PERSONAL ARMY.

Sonya on erikoisjoukoissa, jotka metsästivät Kanon Mustan lohikäärmeen joukkiota, mutta Shang Tsungin armeija piiritti heidät tuntemattomalla saarella. Tsung pakotti Sonyan osallistumaan turnaukseen, jos hän haluaisi nähdä vielä ystävänsä, jotka ovat vankina jossain saarella.

Voimakenttä

Paina taakse ja B yhtä aikaa, että voit lähettää punaisen voimakentän.



Lentoisku

Jos vastustaja hyppää ilmaan, on hyvä osata vastata Sonyan lentoiskulla. Paina ensin eteen ja sitten taakse ja Y yhtä aikaa, niin lennät suoraan kuvaruudun halki.



Jalkaheitto

Kun olet riittävän lähellä vastustajaa, voit painaa ristiöhjainta alas samalla kuin painat nappeja B, A ja L. Sonya asettuu nyt käsiin varaan ja tekee heiton jalkojensa avulla.

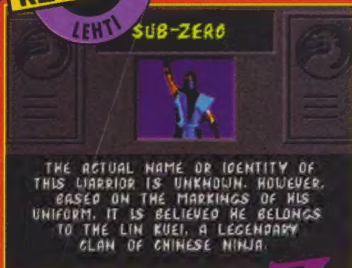


VIIMEISTELY

Sonyan lentosuukko voi hoidella kenet tahansa. Paina eteen, eteen, taakse, taakse ja L tai R, niin hän lähettää tulisen lentosuukon, joka syyttää vastustajan lieskoihin ja jättää vain luurangan.



NINTENDO
KLASSIKKO
LEHTI SUB-ZERO



Ikä: 32
Pituus: 188 cm
Paino: 95 kg
Hiukset: Mustat
Silmät: Ruskeat
Ammatti: Lin Kuein jäsen

Liukuhyökkäys

Painele sama yhdistelmä kuin Sonyan väistöliikkeessä, mutta paina ensin taakse eikä eteen. Pystyt liukumaan helposti pois useimpien vastustajien erikoishyökkäyksen alta.

Sub Zero

Sub Zeron taustat ja oikea nimi ovat tuntemattomat, mutta päättellen vaatteista hän kuuluu kiinalaiseen ninjaklaaniin nimeltä Lin Kuei, jossa hän toimii teloittajana.

Jäädytys

Painamalla Alas, Alas/Eteen, Eteen ja B voi saada vastustajan hyttymään täysin. Hän seisoo jäähmettyneenä kunnes hyökkääät päälle.



VIIMEISTELY

Sub Zeron loppuisku tehdään samalla tavalla kuin Ryun ja Kenin Dragon Punch SF2:ssa. Paina Eteen, Alas, Alas/Eteen, Eteen sekä Y. Sininen ninja muuttaa vastustajat jääksi ja iskee heidät tuhannen pirstaksi.





THE NAME RAYDEN IS ACTUALLY THAT OF A MYSTICAL WARRIOR WHO LIVES AMONG THE THUNDER CLOUDS. IT IS RUMORED HE RECEIVED A PERSONAL INVITATION FROM SHANG TSUNG HIMSELF AND TOOK THE FORM OF A HUMAN TO COMPETE IN THE TOURNAMENT.

Ikä: Iätön
Pituus: 213 cm
Paino: 159 kg
Hiukset: Mustat
Silmät: Ei ole silmiä
Ammatti: Soturi

Rayden

Nimi Rayden merkitsee mystistä olentoa ukkospilvissä ja sitä tämä soturi juuri on. Hänen huhutaan saaneen henkilökohtainen kutsu turnaukseen Shang Tsungilta ja hän ei ole itse asiassa ihminen, vaan on vain ottanut tämän hahmon osallistuakseen kamppailuun.

Salama

Raydenin kyvyt hallita luonnonvoimia voi todistaa painamalla Alas, Alas/Eteen, Eteen sekä B.



Teleportaus

Siirtyminen paikasta toiseen on helppoa. Paina vain Alas ja Ylös nopeasti peräkkäin.



Torpedo

Paina taakse, taakse ja eteen, niin Rayden syöksähtää kuin torpedo kohti vastustajaansa.

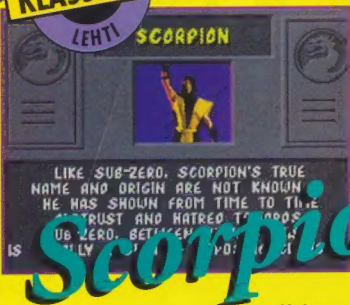


VIIMEISTELY

Pysytele lähellä vastustajaa ja paina nopeasti kolmesti eteenpäin ja kolmesti taakse sekä Y, niin Rayden kietoo kätensä vastustajan pään ympäri ja antaa mahtavan tällin.



NINTENDO
KLASSIKKO
LEHTI



Scorpion

Kukaan ei tiedä mistä Scorpion on lähtöisin tai miltä hän näyttää naamionsa alla. Toiset sanovat hänen olevan tappion kärsinyt ninja, joka on palannut henkiin kostaakseen kuolemansa, jonka aiheutti Lin Kuei. Hänen ruma, keltainen pukunsa tekee pilkkaa Lin Kuein jäsenistä.

Keihäs

Kun painat kahdesti taaksepäin ja samalla B, niin Scorpion heittää nuoran päässä olevan keihään, jonka avulla hän vetää vihollisen luokseen nuujimista varten.



Toimituksen arvio

Ihmettelette nyt varmasti onko tämä parempi peli kuin Street Fighter II ja siihen pitää yrittää vastata. Pelaajia ei pysty hallitsemaan yhtä täydellisesti kuin pelissä SF2, mutta toisaalta Mortal Kombat sisältää reilusti näyttävämpiä lyöntejä ja potkuja. On vaikea arvioida kumpi peleistä kaikkiaan on parempi, sillä Capcomin lippulaivaa on ehtinyt pelata vuoden ja tätä Acclaimin uutuutta vain pari viikkoa, mutta nyt tunnu siltä kuin SF2 olisi edelleen maiskintäpelin kunkku ja Mortal Kombat tulee tiukasti takana. Vertailusta riippumatta Mortal Kombat on huikea peli, joka on syytä jokaisen itse tarkistaa. Ellei väkivalta tunnu liian ilkeältä, on kyseessä komeaa katseltavaa.

Ikä: 32

Pituus: 188 cm

Paino: 95 kg

Hiuksset: Mustat

Silmät: Väri vaihtelee

Ammatti: Tuntematon



Teleportaus

Kun vastustaja on ilmassa, on oikea aika painaa Alas, Alas/Taakse, Taakse sekä Y, että voi tehdä täysin yllättävän hyökkäyksen eri paikasta.

VIIMEISTELY

Scorpion osaa pelin kaikkein rankimman viime iskun. Kun teksti "Finish Him" tulee ruutuun, pitää painaa alas joko L tai R sekä painaa kahdesti Ylö, niin hän ottaa naamion pois kasvoiltaan ja näyttää kauhean naaman. Sitten hän kääntyy kohti vastustajaa ja syöksee tulta, jolloin toinen muuttuu luurangoksi ja putoaa polvilleen.



| | | | | |
|----|----------|------|------------|------|
| 10 | 9,5 | 9,0 | 8,0 | 9,0 |
| 8 | | | | |
| 6 | | | | |
| 4 | | | | |
| 2 | | | | |
| 0 | | | | |
| | GRAFIKKA | ÄÄNI | PELIOHJAIN | YHDE |

Tohtori Wiili voi huonosti

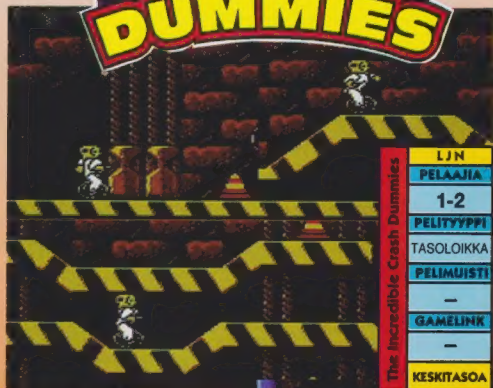
Monien mielestä (ainakin minun) katutappelupeleistä alkaa saada jo tarpeekseen, mutta näköjään Acclaim haluaa yhä lypsää samaa lehmää. Täytyy myöntää, että armoston mätkiminen on hauskaa jonkin aikaa, ja Mortal Kombat on ehdottomasti myös yksi upeimman näköisiä SNES-pelejä mitä on konsanaan tehty, mutta minä alan kyllä väsyä touhuun. Jos haluaa yhä väkivaltaisempia pelejä, niin Mortal Kombat on kyllä huippusataa, mutta minä nostan vanhat kunnon Zeldan ja Marion Scorpionin ja Sub-Zeron edelle.

THE INCREDIBLE



Crash Dummies tarkoittaa kolarinukkeja, joita käytetään kokeissa. Näiden nukkejen avulla halutaan testata kuinka kovia iskuja ja suuria vahinkoja ihmiseen kohdistuu auton tai bussin törmäyksessä tietyllä nopeudella tietyin turvajärjestelyin. Nämä sijaiskäräjät ovat yllättäen saaneet suuren suosion USA:ssa ja nyt peliyhtiö LJN on hypännyt aalloille. He ovat tehneet tasoloikkapelin, jonka sankareina ovat kolarinuket Slick ja Spin.

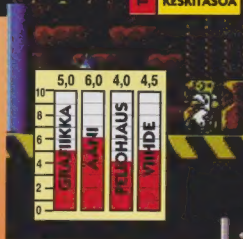
Seikkailu käynnistyy, kun kolarinukkesankarien parhaat ystävät Daryl, Bumper ja Spare Tire ovat kadonneet. Slick ja Spin alkavat pian epäillä, että jotain hämmästä on tekeillä, ja aavistavat, että heidänkin voi käydä kehonosti, ellei asioiden kulkuun puututa. Sankarit saavat vihiä, että pahamainen konna Junkman on kidnappannut heidän ystävänsä. Konnan aikomuksena on jauhaa ystävästä materiaalia, jota hän tarvitsee Junk-veneeseensä. Kahden toverimme pitää pysäyttää Junkman ennen kuin on myöhäistä...



Seikkailu alkaa testikeskuksessa, kuljettaa kunnianarvoisat nukkemme alas viemäreihin ja jatkuu vielä kuuden mutkallisen kentän kautta kohti lopullista välien selvitelyä Junkmanin kanssa. Paljon sen ihmeempää ei pelistä Crash Dummies osaa sanoakaan, sillä kyseessä on perinteinen tasoloikkaus lähes joka suhteessa.

The Incredible Crash Dummies

| |
|------------|
| LJN |
| PELAAJIA |
| 1-2 |
| PELITYYPPI |
| TASOLOIKKA |
| PELIMUISTI |
| - |
| GAMELINK |
| - |
| KESKITASOA |



Tohtori Wiili käy kylmänä

Merkillistä kuinka pelivalmistajat eivät koskaan väsy näihin tasoloiikkiin. Kaikki kuviot on nähty ennenkin, eikä grafiikka, musiikki tai peliohjaus tee ihmeempää vaikutusta. Miksi siis innostuisi tästä seikkailusta, kun samat asiat on tehty paremmin jo monesti aiemmin? Sitä LJN olisi voinut kysäistä hyljää itsekseen ennen Crash Dummiesin julkaisua. Näin vaisua peliä ei meikääläinen osaa suositella, vaikka päärooleissa olisi suosittu ja hupaisatkin nukkesankarit.

Toimituksen arvio

LJN on onnistunut luomaan ihan uudenlaiset päähahmot videopeliin. The Incredible Crash Dummies on muissa suhteissa tavallinen tasoloikkaus, mutta se ei liene yllätys. Peli tuntuu kuitenkin hupaisalta, kun ajattelee vaikka kaikkia merkillisiä tavaroita, joita raskaan työn ammattilaisemme kohtaavat ennen loikkaa tuntemattomaan. Toisin kuin arvoisa Tohtori epäilee, näille hahmoille voisi löytyä suosiotakin. Ellei muualla niin miten olisi autotehtaiden mainoksissa...

DARKWING DUCK

Pimeän yön vartiomies on täällä! Tunnette varmasti TV:stä pienen ankan, jolla on toikuttoman suuri hattu. Nyt Game Boy'n pienessä ruudussa on tullut ongelmia, jotka Darkwing uskoo voivansa selvittää sinun avustuksellasi. Mystinen roistojoukkue nimeltä F.O.W.L. suunnittelee valtaavansa St. Canardin koko kaupungin ja alkaa toteuttaa hitaasti mutta varmasti kaameaa juontansa. Kuusi liigan pahinta jäsentä riehuu silmittömästi kaduilla ja vain sankarillinen Darkwing Duck voi palauttaa järjestyksen kaupunkiin. Hänen täytyy voittaa kaikki kuusi roistoa ja lopulta selvittää tiensä hyvin vartioituun liigan päämajaan.

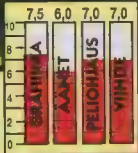
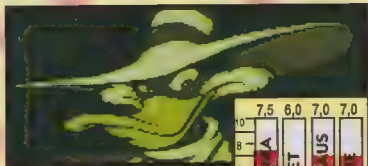
Darkwing selviytyy hyvin vaikeuksista ja häntä on helppo ohjailta. Sankari oppii nopeasti, ja tyyliillä, kiipeämään korkeisiin taloihin ja puolustautumaan ilkeitä konnia vastaan.

Supersankareilla on lähes aina varusteinaan rankat aseet, eikä sinipunaiseen pukeutuva anka tee poikkeusta. Tehokas kaasuaase, joka voidaan varustaa kolmella eri kaasulla, tepsii hienosti useimpiin roistoihin. Vain yhtä kaasua voi käyttää kerralla ja kaasusäiliön voi aktivoida painamalla Select-nappia.

Seltemän kenttää ja yhtä monta pomoa odottaa kamppailua, joten tartu Game Boyhin ja lähde seikkailuun.

| |
|------------|
| CAPCOM |
| PELAAJIA |
| 1 |
| PELITYYPPI |
| TASOLOIKKA |
| PELIMUISTI |
| - |
| GAMELINE |
| - |
| KESKITASOA |

DUCK

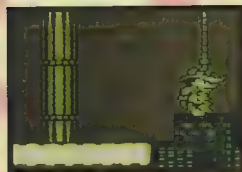


Toimituksen arvio

Darkwing Duck on puhtaaksiviljeltyä tasoloikkausta, mutta ei sinikaan yritys tunkea Marion markkinoille, vaan erilainen ja viihdyttävä peli parhaaseen Disney-tyyliin. Pomot ja roistot on piirretty hausasti ja peliohjaus on enemmän kuin mukinnenevä. Pelin laadukkuus oli oikeastaan tiedossa jo etukäteen ja pelaamisen jälkeen täytyy suositella kaikille tutustumista. Seikkailun takana on maailman suurin ja paras pelivalmistaja, mikä sinänsä kertoo jo paljon. Milloin Capcom on viimeksi epäonnistunut pelinteossa?

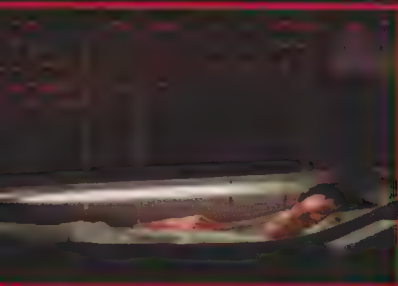
Tohtori Wiili myhäilee

Minä olen pitänyt aina Capcomin peleistä, erityisesti monien Disney-hahmojen seikkailuista. Näissä on yleensä tavanomainen rakenne ja juoni, mutta tuntuma onnistutuaan luomaan niin täydellisesti, ettei pelaamista malta lopettaa ennen kuin saa pelin selvitettyä. Darkwing Duck kuuluu jälleen tähän huipputuotosten sarjaan.



ALIEN 3

| |
|------------|
| ACCLAIM |
| PELAAJIA |
| 1 |
| PELITYYPPI |
| Toiminta |
| PELIMUISTI |
| EI |
| GAMELINK |
| EI |
| VAIHTELEVA |

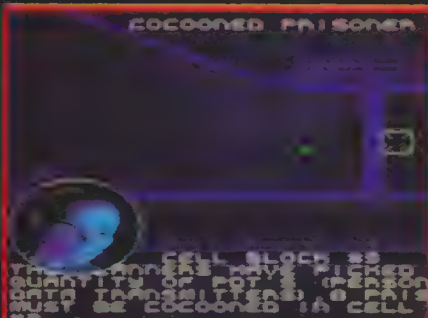


Elokuvassa Alien 3 Ripley'n tilanne oli miedosti sanottuna ahdistava. Hän oli loukossa hengenvaarallisten vankien kanssa, jotka olivat valmiina käyttämään joka tilaisuuden hänen nitistämisekseen, ja paikkaan oli tunkeutunut myös tuhoisa verenjanoinen olento, eikä sankarillamme ollut edes aseita millä puolustautua. Acclaim ei halunnut tehdä toimintapelää, jossa ei olisi ainuttakaan asetta, joten he ottivat erivapauden antaa Ripleylle joitakin tehoaseita puolustautumiseen.



Alienit eli muukalaiset, jotka ovat säilytelleet miljoonia ihmisiä elokuvakatsomoissa 70-luvun lopulta alkaen, saapuvat nyt Super Nintendoon. Ripley tekee pakkolaskun vankilaplaneetalle nimeltä Fiorina 161, missä säilytetään vaarallisia ja raakoja vankeja. Vangit pelastavat Ripley'n hengen ja naissankarimme jää vankilaan odottamaan apua. Hänellä ei ole aavistustakaan siitä, että yksi alien on selviytynyt aluksessa ankarasta kamppailusta, johon Ripley'n edellinen suuri seikkailu päättyi. Muukalainen on nyt lähtenyt aluksesta ja siirtynyt vankilaan. Seikkailu pääsee täyteen vauhtiin kolmatta kertaa.

videopelissä selviytymään vankilasta helpoimalla tavalla. Ripley on nyt vankilassa ja on ainoa elossa oleva henkilö. Ripley on yksin ja on istunut vankilassa jo pitkään. Ennen kuin alkuun päästään, on vielä kaksi muuta pelin vaihtoehtoa. Ensimmäinen on pelin alkupuolella oleva vaihtoehto, jossa Ripley on vankilassa ja on ainoa elossa oleva henkilö. Toinen vaihtoehto on pelin alkupuolella oleva vaihtoehto, jossa Ripley on vankilassa ja on ainoa elossa oleva henkilö. Tämä vaihtoehto on pelin alkupuolella oleva vaihtoehto, jossa Ripley on vankilassa ja on ainoa elossa oleva henkilö.



CELL BLOCK ##
 THE WANNERS HAVE PICKED
 QUANTITY OF POT (PERSON
 DATA TRANSMITTER) & PAIS
 MUST BE COCOONED IN CELL
 ##



Vankilaa ei rakenneta niin, että asukit pääsisivät kuljeskelemaan ympäriinsä, vaan heitä pitää pystyä tarkkailemaan helposti. Niinpä Ripley joutuu kiipeilemään, ryömimään ja heilauttamaan itsensä paikasta toiseen käytävillä. Asevalikoima on suuri ja samoista aseista löytää parempia versioita reitin varrella. Ammuksia on rajoitettu määrä, joten niitä pitää etsiä jatkuvasti lisää, että pääsisi etenemään pelissä.

Liekinheitin

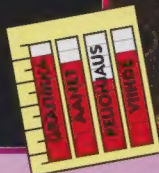
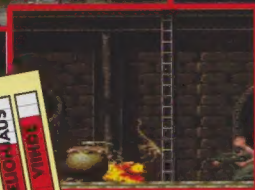
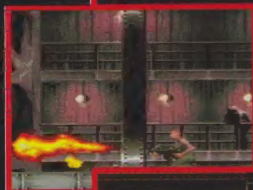
Tämä polttaa jokseenkin kaiken lähietäisyydeltä. Pidä varasi polttoaineen kanssa, sillä se loppuu melko nopeasti.

Konekivääri

Tälle aseelle on eniten käyttöä. Se ei tehoa niin hyvin kuin liekinheitin, mutta ammusvarasto on tuntuvasti suurempi.

Smart Bombs

Näitä järkipommeja on nirkosesti, joten ne täytyy säästää oikeisiin tilanteisiin. Vain vihollisiin tehoava pommei on tarpeen, kun täytyy räjäyttää koteloitunut alien.



Tohtori Wiili aprikoi

Olin aika pettynyt elokuvaan Alien 3, eikä siitä tehty peli näin ollen kiinnostanut suuresti. Mutta aloin pian ajatella kuinka paljon metsään ennako-odotukset voivatkaan mennä. Grafiikka on erinomainen ja sisältää komeita animaatioita sekä digitonuja kuvia suoraan elokuvasta. Musiikki käy ennen pitkää tylsäksi ja rasittavaksi, mutta ääniefekteissä riittää tehoa paljon paremmalle. Alien 3 sisältää kahdeksan erilaista tehtävää ja kolme eri vaikeusastetta, joten helposta läpikuksusta ei ole kysymys. Myös rutinoitunut ja näppärä voimapelaja saa hikoilla tämän seikkailun ääressä.

Toimituksen arvio

Tietyt pelit vaativat huolellisen alkukuviin tutustumisen ja tarinan ymmärtämisen, että pääsee oikeaan tuntumaan. Alien 3 on tällainen peli ja kun on aikansa hapuillut eri aseiden ja toimintojen kanssa, pääsee seikkailu hienosti vauhtiin. Musiikki ja ääniefektit luovat erikoisen, tiheän tunnelman. Eteneminen olisi ehkä ollut haus Kemppeä, jos milloin tahansa saisi ruutuun kartan ympäristöstä. Kuitenkin useimmat uudet pelit ovat melko helposti selvitetävissä, joten on itse asiassa vain tervettä vaihtelua, että Alien 3 tarjoaa reilusti haastetta.



Babsy on pienen, hilpeän ja pörröisen ilveksen nimi ja hän on päähahmo tässä uudessa tasoloikkaseikkailussa. Tehtävänä on auttaa hänet pelin kuudentoista kiemuraisen radan läpi, ohi vihollisten ja vaarojen. Babsy osaa loikata, liittää ja juosta uskomattomalla vauhdilla.

Matkan varrella törmää erilaisiin esineisiin, joista on paljon hyötyä. Nämä tavarat on piilotettu tai niitä saa nujertaessaan vastustajia. Seuraavia tavaroita pitää haeskella.

Huutomerkki

Kun juoksee huutomerkkin luokse, voi välttää joutumisen sen radan alkuun mitä yrittää selvittää. Peli jatkuu huutomerkkiä.

Ympyränuoli

Jos löytää ympyränuotoisen nuolen, Babsy saa ylimääräisen jatkomahdollisuuden.

Valkoinen pusero

Puserossa voi olla joko numero yksi tai kaksi, eikä kyse ole likapyykistä vaan lisäelämästä. Jos puserossa on yksi, se antaa yhden lisäelämän, ja kakkonen antaa kaksi – loogista, vai mitä?

Musta pusero

Tämä tekee Babsyn näkymättömäksi vähäksi aikaa.

Lankakerä

Jokainen löydetty lankakerä antaa 500 pistettä. Jos näitä onnistuu keräämään 100 kappaletta, saa lisäksi yhden lisäelämän.

Banaanikuori

Kaikki esineet eivät ole suinkaan hyödyksi. Toiset tavarat joihin törmää eivät ole bonuksia, vaan ovelasti sijoitettuja ansoja. Kun lähestyt banaaninkuorta, on syytä olla varuillaan, ettei liukastu ja kaadu.

Nasta

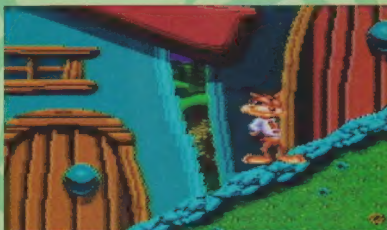
Jos menee talleamaan terävän nastan päälle, joutuu siitä paikasta kalmistoon.

Dynamiitti

Dynamiitti kannattaa säästää oikeaan tilanteeseen. Nimittäin kun räjähteen käyttää, voi lentää todella korkealle ja päästä muuten saavuttamattomiin paikkoihin.

B-ovet

Nämä ovat salaisia ovia, jotka johtavat bonusradoille, missä on yllin kyllin lankakeriä.



Tunnellit

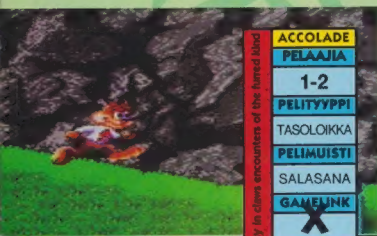
Jos menet sisään tunneliin, tulet ulos aivan eri puolella kenttää. Tästä voi olla joko hyötyä tai haittaa.

Nyt kun tiedät mitä pitää etsiä ja mitä välttää, voidaan käydä kiinni itse peliin.

Ensimmäinen kenttä ei ole kovin vaikea, vaan sen aikana lähinnä tutustutaan Babsyyn. Yritä loikkia puissa ja keräillä kaikki lankakerät mitä näet. Kun pääset ensimmäisen kylän ohi, voit kokeilla vähän lentämistä. Katso vain mihin laskeudut ja loiki eteenpäin, niin rata on äkkiä selvitetty.

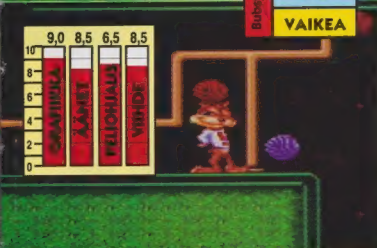
Pelin toinen rata on lähes identtinen ensimmäisen kanssa. Sama rakenne sekä samat konnat ja bonukset, mutta erona on se, että tämä on paljon hankalampi selvittää. On syytä olla varuillaan ja katsoa mihin jalkansa työntää. Kolmas rata on taas vähän helpompi ja sen loppupuolella





Bubsy in clam encounters of the hured kind

| |
|------------|
| ACCOLADE |
| PELAAJIA |
| 1-2 |
| PELITYYPPI |
| TASOLOIKKA |
| PELIMUISTI |
| SALASANA |
| GAMEJUNK |
| X |
| VAIKEA |



Kolmas rata on taas vähän helpompi ja sen loppupuolella tulee vastaan pelin ensimmäinen porno.

Radat 4-6

Kun olet selvittänyt tiesi erämaasta, tulet suureen huvipuistoon, jossa on valtaisa vuoristorata. Hyppää sen kyytiin ja varaudu huimavaan menoon. Kun vaunut alkavat liikkua, pitää yrittää poimia kaikki kerät, joita on pääsi yläpuolella. Paina ristiohjaimesta ylös niin Bubsy nousee, mutta ole varovainen, sillä tielle tulee myös esteitä, joiden kohdalla pitää kumartua. Radalla on reilu määrä bonusesineitä, joten etsi niitä huolella ennen kuin menet maaliin. Hyvänä vinkkinä pitää mainita talo vuoristoradan alla. Siellä on useita lisäläimiä.

Radat 7-9

Niin kuin ei hirmuisesta kyydistä olisi saanut jo tarpeekseen. Kun on kolunnut kaikki paikat huvipuistossa, on vuorossa taas automaata, mis-

sä pitää pärjätä pillastuneen junan kanssa. Bubsyn pitää päästä aina veturiin asti, että junan voi pysäyttää ennen kuin se törmää kallioihin. Juokse vaunujen mukana ja yritä pysyä pois kelmien tieltä. Matkalla tulee vastaan myös pari kirahvia, joilta saa dynamiittipaketin. Kun otat sen käyttöön, saat vähän lisää vipinää jalkoihin ja pystyt helpommin pelastamaan junan. Kun juna on seisautettu, huomaat seisovasi keskellä erämaata. Nyt kohtaat melkoisia vaikeuksia vihollisten ja kaktusten kanssa, mutta täällä täytyy vain kamppailla ja toivoa parasta.

Radat 10-12

Bubsy palaa takaisin metsiin. Täällä huuto-merkit ovat todella tärkeitä. Voit valita pysytteletkö tasanteilla ylhäällä ilmassa vai läiskytteletkö alempana veden keskellä. Virtausten kanssa pitää olla tarkkana, ettei vain huku. Loikkien kanssa täytyy myös olla erittäin tarkka, ettei putoa väärään paikkaan. Näissä kentissä menettää luultavasti monta henkeä, mutta kannattaa pitää mielessä, ettei mikään ole mahdotonta. Ei edes Bubsyn seikkailut.

Kun nyt olemme antaneet vähän vinkkiä kahteentoista ensimmäiseen rataan, voimme vain toivottaa onnea viimeisiin neljään kenttään, jotka ovat vielä rankempia selvitettävä. Lykkyä pyttyyn!

Toimituksen arvio

Tietyt tahot ovat sitä mieltä, että Bubsy on röyhkeä ja suora kopio Sonicin seikkailuista Segassa. Asia ei ole suinkaan niin yksinkertainen. Peleissä on yhtäläisyyksiä, mutta Bubsy on reilusti parempi. Grafiikka panee ihmettelemään onko kyse todella videopelistä eikä piirroselokuvasta. Äänet ovat mahtavat, varsinkin ne jaksot, joissa Bubsy pääsee puhumaan. Haastetta riittää kelle tahansa 16 todella mielenkiintoista radan kanssa. Tasoloikkaamisesta pitävät pelaajat saavat kylmiä ja kuumia väreitä päästessään ensi kertaa Bubsyn matkaan. Selvä huippu videopeliviidakossa.

Tohtori Wiili vaahtoa

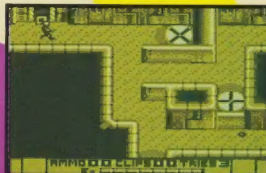
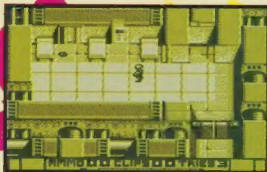
Bubsyn myötä kaikki Sega-fanaatikot lopettavat toivottavasti selitykset siitä kuinka Sonicin nopeutta ei voida toistaa SNES-konsolissa. Itse en pidä päähaimon huimavaa nopeutta erityisen tärkeänä osana peliä. Tällainen tulkuton kiire tekee pelin lähinnä vaikeasti ohjattavaksi. No, olipa Sonic hitaampi tai nopeampi, Bubsy on joka tapauksessa maanmainio laukkaus, johon on syytä tutustua lähemminkin.

GAME BOY

ALIEN 3

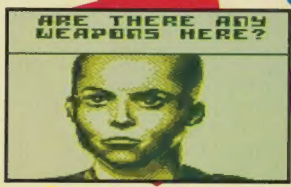
| |
|-------------------------|
| ACCLAIM |
| PELAAJIA |
| 1 |
| PELITYYPPI |
| Toiminta / seikkailu |
| PELIMUISTI |
| EI |
| GAMELINE |
| EI |
| VAIKEA |

Ripley-parka on juuri selviytynyt Super Nintendon seikkailusta, kun hän joutuu palaamaan taisteluun kaamerata muukalaisia vastaan, tällä kertaa vielä mustavalkoisessa maailmassa. Molempissa versioissa on sama perusajatus (ei mikään ihme kai...): Ripley pyrkii vain yhteen päämäärään eli nujertamaan kaikki alienit, jotka luimellevat vankilassa, jonne hän on itse vahingossa joutunut.



Ensi silmäyksellä Alien 3 näyttäisi olevan pikemmin rooli-peli, mutta heti kun seikkailu käynnistyy, huomaa että toiminnastahan tässä on kysymys. Pelissä on valikko, josta voi käydä tarkistamassa tavaroita, joita löytyy seikkailun varrella. Voit myös katsoa senhetkiset voimasi sekä ottaa avuksesi suuren kartan koko laajasta vankilakompleksista. Pelin alussa Ripleylla ei ole yhtään asetta ja on vii-

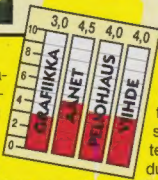
luuteja, jotka tehoavat vielä ruudun toisessa laidassa, joten karkonkka on pitempi kuin liekinhaittimella.



Tämän hämmästyttävän suuren GB-pelin selvittämiseksi täytyy käyttää vankien joukosta kaikkein ystävällisimmät. He antavat hyödyllisiä neuvoja ja toisilta apulaisilta voi saada jopa aseita tai muita hyötyesineitä.

Tohtori Wiili kimmastuu

En oikein tiedä mitä tästä voisi ajatella. Pidän melko tavalla SNES-versiosta ja tämä näyttäisi olevan samaa tavaraa eri paketissa, mutta näkökulma on ihan erilainen ja pelaaminen on tästä syystä paljon oudomman tuntuista. Peliohjaus on myös häiritsevästi kömpelö, eikä Ripley pysy läheskään koko aikaa omilla kurveissaan mukana. Tämä on siis lähinnä menoa ilman meininkiä. Minun neuvoni on koettaa ennemmin SNES-versiota.



Toimituksen arvio

Nopeasti käy selväksi, että toiminta ei tempaa mukaansa kuten SNES-versiossa. Peli tuntuu masentavan vaikealta ja kömpelöltä sen sijaan, että se antaisi positiivisen haasteen. Tällaisen pelin rakentaminen pikkuruudulle ei tainnut olla mikään kuningasajatus. Grafiikka ja äänet saavat selvästi vähemmän muistitilaa pelissä, joka on suljettu täyteen tietojä ja loputtomia ratoja. Jos NES-versio on samanlainen, siinä voi olla jo ideaa, mutta tämä ei kerta kaikkiaan toimi.